

(19) 대한민국특허청 (KR)
(12) 공개특허공보 (A)

(51) Int. Cl. 7
G06F 17/60A4

(11) 공개번호 특2002-0033704
(43) 공개일자 2002년05월07일

(21) 출원번호 10-2002-0018772
(22) 출원일자 2002년04월04일

(71) 출원인 김형찬
서울 서초구 양재1동 9-46 202호

(72) 발명자 김형찬
서울시서초구양재1동9-46,202호

심사청구 : 있음

(54) 인터넷을 통한 DIY상품권 구매결제 및 DIY신용카드 신청솔루션

요약

본 발명은 인터넷 사이트 내에서 활용하는 특화된 콘텐츠와 개발 상품으로 사용자에게 상품 정보 데이터의 적시성을 충족시키며 전문화된 상품 운영을 통하여 고객 서비스 지향 시스템 구축을 가능하게 한다.

웹서비스 사용자는 DIY상품권 구매결제 솔루션 및 DIY신용카드 신청에 대한 이용시 최적의 이미지 구현을 가능하게 하는 독창적인 사용자 인터페이스를 제공받아 선물하려는 상대방에게 신뢰 및 열정의 표현을 시각적으로 호소하는 중요한 역할로써 이용하여 DIY상품권 디자인을 통해 문화콘텐츠 제작을 가능하게 한다. 또한 솔루션은 강력하고 응집력 있는 커뮤니케이션 수단으로 이용하는 상징적 요소의 가교 역할을 더해 채팅방으로써 정보공유를 함께할 수 있는 기회를 통해서 여러 의견을 교환하는 방식을 만들고, 사람과 사람이 만나서 대화하는 워크숍 방식, 질문이나 상담을 하는 방식 등을 사용하며 함께 의견을 교환하여 정성이 담긴 선물환경의 채택 및 합리적 지불 결제를 가능하게 한다.

DIY상품권을 선물받은자는 사람들의 마음이 담긴 문화콘텐츠로써의 가치와 DIY상품권의 사용 권한을 부여받는 일거양득의 효용과 DIY상품권 사용후에도 정보의 의미와 추억으로 남길 수 있다.

웹서비스 제공자는 고객 프로필과 트랜잭션 분석을 통한 개인화 고객 정보로 물리적으로 네트워크의 가치를 높여 새변화 추이에 따른 신축적 전략의 실천과 새로운 콘텐츠 개발 및 적용으로 업무 효율성 제고에 따른 고객 만족도 향상으로 커넥팅 테크놀로지에 따른 브랜드 가치를 높이는 또다른 과제를 해결한다.

결과적으로 DIY상품권 구매결제 솔루션 및 DIY신용카드 신청에 따른 일련의 프로세스는 색다른 경험 이벤트를 차별화해 입체적 표현 유형의 이미지 구현으로 복합적인 미디어 측면을 반영할 수 있고 다이나믹한 디자인 활동을 소개하는 커뮤니케이션 역할의 실천으로 문화콘텐츠 플랫폼 채널의 구축을 창출하는데 의의를 갖고자 한다.

대표도

도1, 도2, 도3, 도4.

명세서

도면의 간단한 설명

도1은, 본 방법 발명은 인터넷 상에서 DIY상품권 구매결제 솔루션 및 DIY신용카드 신청에 대한 이용에 따른 웹서비스 및 전자상거래상에서 나타내는 구성도

도2는, 도1에 제시된 장치들 중, 특정한 장치들의 동작흐름을 나타내는 흐름도

도3은, 도2에 제시된 동작흐름들 중, 비즈니스 콘텐츠 개발을 나타내는 흐름도

도4는, 도2에 제시된 동작흐름들 중, 다수참여 지불 결제 채팅 커뮤니티 환경 흐름도

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 전자상거래 및 그 장치에 관한 것으로서 특히 컴퓨터 및 네트워크 상에서의 규정 및 관련기술을 응용한 인터넷 상에서의 전자상거래 및 그 장치에 관한 것이다.

본 발명의 목적은 인터넷 상에서 DIY신용카드 신청 및 DIY상품권 구매와 그에 따른 지불 결제 솔루션 전자상거래를 구현하여 시간과 공간의 제약을 극복하고, 물품의 대량거래에 따른 유통이론 창출을 기대한다.

종래의 일관된 디자인의 신용카드 및 상품권의 한계를 해결하여 DIY상품권 구매시 독특한 디자인과 강한 개성을 표현한 DIY상품권을 선물함으로써 감성노출 부각이 뚜렷하고 기업이 사용시 홍보 전달력이 뛰어난 효력을 창출한다. 이는 단순한 수동적 소비자에서 기업의 사회적 가치와 기여도에 따라 상품을 선택하는 능동적인 소비자로 변화한 것에서도 알수 있듯이 웹서비스 솔루션의 측면에서도 인터페이스의 기능성, 경제성과 아울러 정보의 브랜드 가치와 이미지 마케팅의 전개를 전문화하여 협, 이업의 조화를 이끌어 수익성을 높이는 가장 중요한 요소로써 각인된다.

DIY상품권 선물이 전달될 상대방의 사용 조건에 근접한 타겟마케팅 상품권을 구매함으로써 마일리지, 각종 포인트업 등 각 회원사별 프로모션 프로그램 활용 가능한 신축적 전문화 정보가 배가된 혜택을 선별하여, 실용성이 극대화 된 부가서비스를 함께 선물 할 수 있는 효력을 갖는다.

그에 따른 DIY상품권은 사용후에도 독창적 문화콘텐츠 커뮤니티를 간직한 이미지 활용도를 갖는 보관 가치로 시너지를 창출한다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

전술한 종래의 전자상거래 유형 즉 인터넷을 통한 상품권 구매결제 솔루션 및 신용카드 신청은 마케팅 운영 능력의 다양한 편의성을 고객에게 전달하는데 적극적인 인터페이스를 전개하지 못하고 있다. 또한 넘쳐나는 관련 정보의 과부하로 사용자의 혼란을 가중하여 고객 위주의 편의성에 충실하지 못한 결함으로 고객 선호도에 밀착된 계획을 실행하는데 한계를 갖고 있다.

본 발명은 기술적 과제으로써 DIY상품권 구매결제 솔루션 및 DIY신용카드 신청에 대한 사용자 위주의 인터페이스 디자인의 고안 및 이에 후속되는 구매 결제에 있어 다수의 상품 구매 결제권자가 채팅방에서 커뮤니티를 형성하여 서로의 정보를 활용하여 보다 합리적인 문화컨텐츠를 구매 결제하는데 일조할 수 있는 비즈니스 모델 프로세스를 창출하는 솔루션 제공에 목적을 둔다.

발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하기 위하여 인터넷 상에서의 월드와이드웹(WWW)을 기반으로한 전자상거래 장치에 있어서, 사용자가 원하는 데이터를 서버장치에 요구하며 그 데이터를 화면에 디스플레이하여 검색하고, 사용자가 그 데이터를 수행하도록 단말장치 및 상기 단말기로부터 요구된 데이터를 전송하며 사용자가 수행한 데이터를 실행 및 관리하는 서버장치를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷 상에서의 전자상거래 방법이 있다. 본 발명의 특징은 인터넷상에서의 월드와이드웹(WWW)을 기반으로한 전자상거래에 있어서 고객이 원하는 것은 무엇이든 해드린다는 고객 만족 서비스 개념을 창출한 기술적 기반을 특징으로한 전자상거래 방법에 있다. 이하 첨부한 도면을 참조하여 본 발명을 자세하게 설명하겠다.

도1은 본 발명에 따른 인터넷 상에서의 전자상거래 장치를 나타내는 구성도이다. 이 장치는 일반적인 인터넷상의 월드와이드웹(WWW)을 검색하기 위한 수단인 단말장치(1)와 검색한 자료를 전송하는 서버장치(2)로 구성한다. 단말장치(1)에는 입력부(1-1)와 입력된 내용을 해당장치로 출력하는 인터페이스부(1-2)가 연결된다. 입력부(1-1)는 다양한 데이터를 입력할 수 있도록 한 키보드 및 마우스등을 구비한다. 또한, 단말장치(1)은 인터페이스부(1-2) 출력단에 연결된 운영시스템(1-3)과 이에 의해 동작하는 인터넷 프로토콜부(1-4)를 구성한다. 운영시스템(1-3)은 인터페이스부(1-2)를 통해 입력된 내용을 해당장치가 처리하도록 각 장치를 동작하게 한다. 인터넷 프로토콜부(1-4)를 인터넷상에서 사용되는 모든 프로토콜부를 지칭하며 인터넷을 통해 서비스를 제공받기 위해 필요하다. 단말장치(1)는 운영시스템(1-3)에 의해 동작하고, 인터넷 프로토콜부(1-4)에 의해 인터넷 접속이 가능한 브라우저(1-5)를 구비한다. 브라우저(1-5)는 하이퍼미디어 문서를 검색하기 위하여 사용하는 도구이다. 하이퍼미디어문서(HyperMedia Text)는 하이퍼텍스트 마크업언어(HyperText Markup Language :HTML)로 기술한문서이다. 하이퍼텍스트 마크업언어(MTML)는 검색기인 브라우저(Browser)가 인식하고 해석해야하는 하이퍼미디어 문서저작언어이다. 브라우저(Browser)(1-5)는 인터넷상의 모든 문서를 검색하여 그 문서의 내용을 사용자가 볼수 있도록 화면에 디스플레이 한다. 단말장치(1)은 인터넷페이스부(1-2)와 인터넷 사이에 연결된 접속부(1-6)는 인터넷망에 연결하도록 한 모뎀 및 네트워크 어댑터등을 구비한다. 출력부(1-7)는 브라우저(1-5)가 검색한 내용을 디스플레이 하도록 모니터등의 다양한 장치를 구비한다. 한편 서버장치(2)는 인터넷에 접속된 접속부(2-1)와 입력된 내용을 해당장치로 출력하는 인터페이스부(2-2)를 구비한다. 또한 이 장치는 인터페이스(2-2)를 통해 입력된 내용을 해당장치가 처리하도록 각 장치를 동작하게 한 운영시스템(2-3)과 인터넷 프로토콜부(2-4)를 구비한다. 서버장치(2)는 운영시스템 [2-3]에 의해 동작하고, 인터넷 프로토콜부(2-4)상에 운영하는 WWW서버부(2-5)를 구비한다. WWW서버부(2-5)는 하이퍼텍스트 전송규약(Hyper Text Transfer Protocol : HTTP)에 따라 브라우저(1-5)가 요청한 데이터를 전송한다. 하이퍼텍스트 전송규약(HTTP)은 브라우저와 서버간의 통신규약을 정의한 것이다. 서버장치(2)에는 WWW서버부(2-5)와 데이터베이스 관리부(2-7)사이에 CGI프로그램부(2-6)가 연결된다. CGI프로그램부(2-6)는 운영시스템(2-3)에 의해 동작하고, WWW서버부(2-5)와 데이터를 주고 받으면서 동작한다. CGI프로그램부(2-6)는 CGI의 기능을 바탕으로 사용자가 맞춤상품 구매계획을 검색하고 구매를 실행할 수 있도록한다. CGI(Comon Gateway Interface)는 동화상 및 그래픽을 제공할 뿐만 아니라, 브라우저(1-5)를 통한 사용자의 서버가 서로 통신할 수 있도록 한 것이다. 또한 서버장치(2)에는 CGI프로그램부(2-6)와 데이터베이스부(2-8)사이에 데이터베이스 관리부(2-7)가 연결된다. 데이터베이스 관리부(2-7)는 운영시스템(2-3)에 의해 동작하고, 데이터베이스부(2-8)를 참조하여 CGI프로그램부(2-6)가 동작하는데 필요한 데이터를 출력한다. 이 장치는 데이터베이스 관리부(2-7)와 연결된 데이터베이스(2-8)를 구비한다. 데이터베이스(2-8)는 데이터베이스 관리부(2-7)에서 필요한 데이터를 출력하거나 데이터베이스 관리부(2-7)를 통해 입력된 데이터를 저장한다. 이와 같이 구성된 본 발명품의 동작을 도 2를 참조하여 상세히 설명하겠다.

도2는 도1에 제시된 장치들 중 본 발명에 가장 관련있는 브라우저(1-5)와 WWW서버부(2-5), CGI프로그램부(2-6)의 데이터베이스 관리부(2-7)를 중심으로 한 동작 흐름을 나타내는 흐름도이다. 본 발명의 동작을 설명하기 전에 먼저 사용자는 인터넷을 사용할 수 있는 자격인 계정을 부여 받는다. 또한 서버장치(2)는 접속부(2-1)를 통해 인터넷에 전송한 후 인터넷상의 프로그램들을 인터넷 사이트의 이름인 도메인 네임(Domain Name)을 설정한다. 사용자가 WWW서버부(2-5)에 인터넷 주소를 입력하면(3-1), WWW서버부(2-5)는 사용자의 이름과 암호의 입력을 요청한다(3-2). 사용자가 이름과 암호를 입력하면(3-3), WWW서버부(2-5)는 사용자가 등록이 되었는지를 판단한다(3-6). WWW서버부(2-5)는 사용자가 등록이 안되었으면 등록화면을 전송하여(3-7), 사용자가 이름과 암호를 다시 입력하여 등록하도록 한다(3-3).

WWW서버부(2-5)는 사용자가 등록이 되었으면 DIY신용카드 신청 및 DIY상품권 구매결제 솔루션을 검색할 수 있도록 전자상거래 홈페이지를 전송하여 전자상거래 서비스를 실행한다(3-8). 전자상거래 실행 홈페이지는 인터넷상에서 전자상거래 구매계획을 실행하기 위한 프로그램의 첫 페이지에 해당하는 것을 말한다. 사용자는 전자상거래 DIY신용카드 신청 및 DIY상품권 구매결제 홈페이지를 보고 검색후 서브페이지를 선택한다(3-9).

CGI (Comon Gateway Interface)프로그램은 사용자가 접속한 서버와 자료를 주고 받으면서 실행할 수 있도록 한 CGI의 기능을 기본으로, DIY신용카드 신청 및 DIY상품권 디자인 인터페이스를 이용하여 선물줄 상대를 위하여 DIY상품권을 제작한다(3-13). WWW서버부(2-5)는 CGI프로그램부(2-6)를 구동시켜 각 카드회사별 또는 상품권 발행회사별 상품의 명세와 그에 따른 미니 기업 홈페이지를 전송한다(3-15). 상품권 카테고리의 결정과 상품권 금액 결정이 가능하다. DIY상품권 디자인 인터페이스에는 데이터베이스 저장공간에 보관한 개인 사물함에서 이동시킨 가상의 사용자 분신 캐릭터, 웹서비스 제공자가 만든 테마별 캐릭터 및 포토 이미지, 등을 드래그하여 배경 이미지와 다양한 디자인 요소를 활용 완성을 실행할 수 있게 한 프로그램이다(3-16). CGI프로그램은 입력된 DIY상품권의 결과 이미지를 출력하고 데이터 베이스에 관리를 요청한다(3-14). CGI프로그램은 입력된 데이터, 즉 사용자가 DIY상품권 구매계획을 검색, 선택 등의 데이터를 처리하여 데이터베이스 관리부(2-7)로 데이터의 분석을 요청한다(3-11). 데이터베이스 관리부(2-7)는 데이터베이스부(2-8)를 참조하여 요청된 데이터를 검색하고 분석하여 CGI프로그램부(2-6)로 출력한다. 사용자가 1:다수, 다수:1인 DIY상품권 구매 결제 대화방에 들어오면 CGI프로그램부(2-6)는 입력된 데이터를 참조하여 버퍼를 사용 생성된 채팅페이지를 사용자들의 정보가 표시되는 곳으로 해당 링크로 보내다(3-17) CGI프로그램부(2-6)는 입력된 데이터를 참조하여 사용자 [3-21] 구매계획을 실행할 수 있도록 장보기용 홈페이지를 전송한다(3-18). 사용자는 브라우저(1-5)를 통해 구매상품 입금을 완료하면, 브라우저(1-5)는 전자상거래 결과 데이터를 WWW서버부(2-5)로 출력한다(3-21). 사용자는 브라우저(1-5)에 의해 검색된 결제 정산 결과 페이지를 출력부(1-7)에 나타난 내용을 보고 전자상거래를 마친다.

도3은 DIY상품권 디자인 인터페이스부로 고객 만족을 배려하고 설계할 수 있는 디자인 플랫폼을 지향함으로써 언어와 감성간의 균형을 맞추어 사용자 접근 방법에 질감과 깊이를 부각시킬 수 있고 공유라는 테마를 갖는 이미지 스토리의 구성과 시각적 즐거움으로 커뮤니케이션 역할을 담당할 가상 캐릭터는 DIY상품권을 선물받는 상대방에게 친근한 관계를 고양시킬 수 있다.

도4는 DIY상품권 구매결제 인터페이스부로 카드 결제에 따른 기능적인 입력부분과 공동 채팅방에서 추출된 구매 결제 합의 대화방 입력부분은 감성적 조화를 개척해서 이루어지는 특징을 갖고있다. 도3, 도4의 프로그램 스킴로는 동적 메뉴 구성에 JAVA SCRIPT, VBSCRIPT, DHTML, ASP, JSP등의 언어로 코딩하고 온라인 상의 화면 표시 방법을 2계층 이상으로 나누어 고객 지향 인터페이스 제공을 계획한다. 데이터 관리는 MS SQL과 JABA언어, XML로 관리한다,

발명의 효과

본 발명은 인터넷 상에서 문화컨텐츠가 수반된 전자상거래를 실시함으로써 시간과 공간의 제약을 극복하고 상품의 대량거래를 유발, 구매자 및 판매자간의 유통이윤창출의 극대화를 이끄는 효과와 경제 산업 전반 전자상거래를 촉진시키는 효과가 있다.

본 발명에 따른 DIY신용카드 및 DIY상품권 맞춤 구매결제 솔루션은 사용 증대 유발 간접 효과로 경기 선순환에 따른 경기회복과 어음 발행, 관리에 따른 비용 절감으로 경제 투명성 제고와 자영업자의 파세표준 양성화에 의한 세부담의 형평성을 해결하여 세수 및 조세 관리 효율성 증대, 가격 세분화 기능으로 인한 안정적인 물가관리, 기타 간접 고용 효과를 예고 할 수 있다. 중앙은행은 지폐 및 동전 사용 감소로 관리와 수송에 따른 인력과 시간 손실을 최소화 하고 현금 사용 감소로 현금 제조 비용의 절감 효과를 가져온다. 은행은 현금계산, 입출금 관리 감소에 따른 인건비 절약으로 수익 증대와 새로운 금융 트렌드에의 전략적 포지셔닝을 강화하여 고객 유대 관계 밀착으로 현금 사용 고객의 카드수용 기회를 활성화하는데 기여하는 효과를 창출한다. 사용자는 현금, 동전 소지에 따른 불편을 해소하고 일반상거래 시장과 온라인 시장의 동시 사용 편의성과 로열티 프로그램과 연계, 사용실적에 따른 다양한 혜택과 DIY상품권 사용후 저장 및 보관으로 영구, 지속적 커뮤니티 매체를 형성 할 수 있는 독창적 문화 콘텐츠를 보유한다.

특히 문화상품권 및 도서상품권은 문화에 대한 소비진작과 그에따른 광고 기대로 문화상품 소비에 일조하여 문화산업 부흥에 기여한다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

인터넷 상에서의 본 방법 발명의 웹서비스 및 전자상거래에 있어서 사용자가 원하는 데이터를 서버장치에 요구하며 그 데이터를 화면에 디스플레이하여 [도2] 와 같이 실행, DIY상품권 구매결제 및 DIY신용카드 신청 솔루션을 특징으로 하는 웹서비스 프로세스

청구항 2.

[도3] 의 DIY상품권 및 DIY신용카드 신청 디자인 인터페이스부로 그래픽의 드래그 & 드롭 기법을 활용하여 입체적 표현 유형의 이미지 구현으로 복합적인 미디어 측면을 반영하여 다이나믹한 디자인 활동을 소개하는 커뮤니케이션 문화콘텐츠 플랫폼 채널.

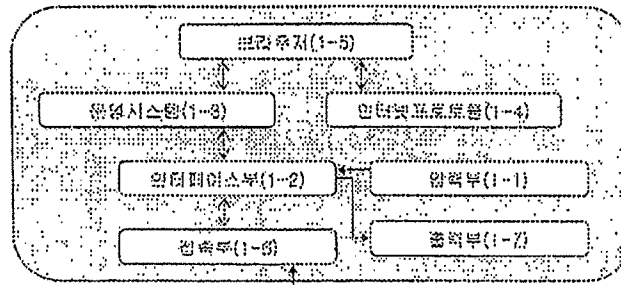
청구항 3.

[도4] 의 DIY상품권 구매결제와 다수:1, 1:다수 채팅방 결합 전자상거래 구매 결제 솔루션 프로세스

도면

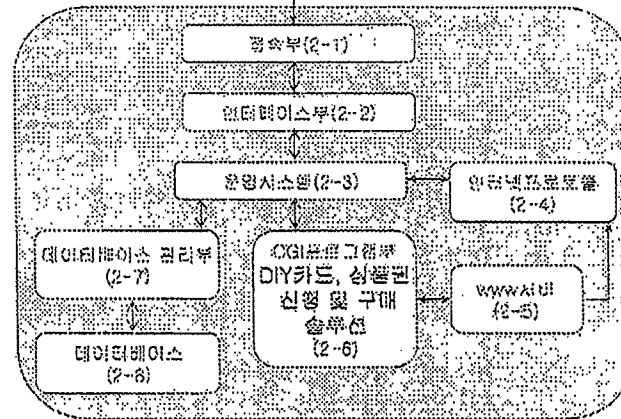
도면 1

단말장치(1)



인터넷

서버장치(2)



도면 3

